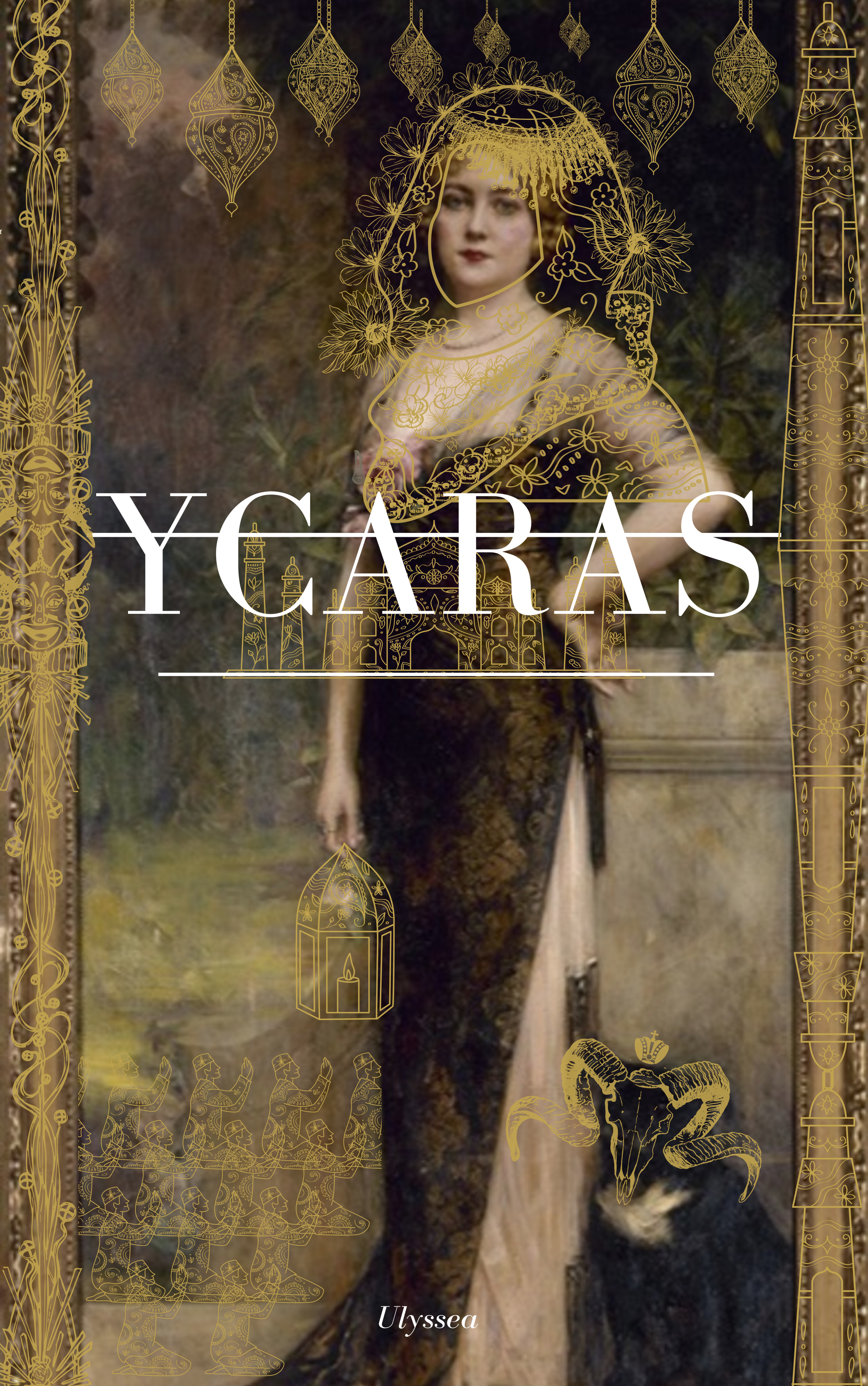

YGARAS
Ulyssea

A PROPOS

TW (Triggers Warnings)
Viol, Cannibalisme, Métamorphoses contraintes, Mentions de Morts, d'Assassinats et de destruction et d'atteintes à l'intégrité des cadavres, Esclavage, Insectes

CW (Content Warnings)
Avortements, Grosesses, Nécromancie, Poison, Travailleurs-es du Sexe

Que contient ce Setting?

Ce setting est destiné pour vous aider à créer des Antagonistes, Créatures ou bien Cultes et Cultistes dans vos parties de jeux de rôles. Il est proposé sans sytème.

Piochez ce que vous souhaitez à l'intérieur, inspirez vous en, ou profitez simplement de sa lecture.

Ce setting n'est pas à mettre entre toutes les mains, n'est pas destiné à des personnes mineures, et déconseillé aux personnes mal à l'aise sur les thèmes énoncés dans les Triggers et Contents Warnings.

Jouez de manière sécurisée à l'aide d'outils émotionnels, parlez à votre table si vous souhaitez jouer ces éléments lors de vos parties.

No-Facist Rule

Ce jeu prône la no-facist rule d'Olivia Rills : Pas de jdr pour les fachos ni leurs partisants.

Notes de l'Auteur

Mes écrits ne sont à débat, ne demandent ni être améliorés ni à mettre mis sur le devant de la scène. J'écris pour moi et pour mes joueuses, pour mes tables et ma propre vision du jdr pour jouer de manière confortable. Jouez comme vous souhaitez ce livre, modifiez le, arrachez-en les pages, écrivez votre propre histoire et votre propre jeu de manière confortable.

Ycaras a été joué pendant de longs mois en parties, au centre d'une campagne médiéval-fantastique, et a subit de nombreuses versions. Si les versions se contredisent, choisissez celle que vous souhaitez.

Bon jeu!

Bienvenu-e parmi nous, nouvel Aimé-e de la Déesse Noire.

Si tu es en possession de ce livre, tu as donc procédé au rituel te permettant de devenir une larme d'Ycaras.

La Déesse aux Mille Visages t'accueille en son giron. Désormais Aimé-e pour toute l'éternité, tu vas passer de merveilleux moments avec notre Culte.

Des connaissances qui te paraissaient inaccessibles, sont désormais à ta portée. Des capacités comme nulles autres pareilles. Tout ce que tu désires et a envie...

Qu'importe la façon dont tu es devenu un-e Aimé-e. Tu te sens désormais si bien et protégé-e par notre bénévolente Déesse. Car elle tend la main à tous ceux et celles qui la demandent.

Son Coeur, son Ventre t'appellent. Et tu ressens ses Sentiments au plus profond de ton être.

Tout comme elle : tu veux voir tout, tu veux savoir tout, tu veux être tout.

Rappelle toi bien notre objectif à toutes, nous, les Larmes de la Déesse Noire.

Un jour viendra l'Âge de la Désolation.
Un jour viendra ou le monde entier courra à sa perte.
Alors l'Armée du Ventre d'Ycaras s'abattra sur le monde.

La Maladie, la Haine, le Désespoir et la Faim.

Car Ycaras, la Déesse aux Milles Visages, la Déesse aux Milles Discours, la Déesse aux Milles Noms... Lorsque le temps viendra...

Dévorera tous les Dieux de cette terre. Et les Immortels qui n'accepteront pas sa main blanche et douce, ne seront qu'esclavage. Et le reste ne sera que Désolation.

Alors reste discrète, petite larme. Jusqu'au moment venu...

Ycaras

La Véritable Déesse
La Déesse Aux Milles Visages
La Déesse Aux Milles Noms
La Déesse Aux Milles Discours
La Déesse Noire

RÉPUTATION

Cette Déesse est détestée de tous et toutes pour une très bonne raison. Lorsque le dieu orx Adeth mourru, elle prit sa place au sein du panthéon des dieux. D'abord pacifiste et en retrait en tant que Déesse secondaire, elle a part la suite gagné fortement en puissance et cela a déplut aux dieux déjà en place. La révélation de ses pouvoirs aux horribles capacités l'a définitivement bannie de tous les pays et endroits de façon officielle à cause de l'Édit de Fa.

Sans scrupules, ses pactes sont dits maudits. Et ils le sont bel et bien. Ceux-ci sont destinés à plonger leurs bénéficiaires dans les plus pires tourments, mais toujours à l'abri des regards. On raconte bien des histoires et légendes terrifiantes à propos de leur signature, corrompant tout ce qui est à sa portée.

De même, ses contrats contribuent à la plupart des complots visant à détruire des dieux, contrôler et vampiriser des nations mais aussi un maximum d'héro-ïnes. Manipulatrice, elle attend patiemment son heure pour réagir indirectement. Préférant la diplomatie au combat, ses armes ne sont pas des épées mais bien sa langue et ses chantages.

En effet, n'importe qui peut solliciter un Aimé de la Déesse Noire. Prononcer trois fois le nom d'Ycaras permet de contacter un de ses Aimés, qu'importe ou l'on se trouve.

La malédiction est un de ses domaines préférés, avec celui de la maladie lors de ses colères sombres. « *Il ne faut jamais provoquer la colère d'un Aimé de la Déesse Noire* » est un dicton de son culte. Car ceux-ci ont la rancune tenace. La Déesse noire elle-même immortelle, se rappelle toujours de qui lui a fait du tort. Magnanime, elle tend toujours la main à ceux qui la demandent, mais attends tranquillement son heure pour définitivement se venger de ses ennemis. Quitte à le faire plusieurs milliers d'années après.

Personne ne sait véritablement ou ses Aimés se cachent, ni ou Elle séjourne. Sa religion est le secret et le secret est sa religion.

Lorsqu'un Aimé est découvert, il n'a de cesse d'être poursuivit par les adorateurs de Fa -ou par toute la terre entière, jusqu'à sa mort... Ou son étrange disparition.

L'apparition d'Ycaras est un sombre présage annonçant les catastrophes à venir.

Seuls les désespéré-es et les ambitieux-ses viennent quêter auprès d'Elle.

CARACTÈRE

La Déesse Noire préfère ne pas être repérée et remarquée, écoutant avant de parler. Si elle mise au pied du mur, elle éludera les questions posées et reviendra plus tard.

Lorsqu'on la questionne personnellement, elle n'hésite cependant pas à être aimable et entamer la conversation, proposant l'écoute, le réconfort, le pouvoir et l'alliance.

Elle se dit toujours humble et protectrice envers les Dieux, car elle sait que son culte ne peut perdurer sans l'aval des autres. Mais elle est la Déesse aux Milles Visages, et donc aux Milles Discours. Elle se considère comme une Déesse principale et le revendique, mais ne préfère pas froisser les autres Dieux directement.

Solitaire et maternelle, elle ne veut être l'ennemie de personne. Pour Elle, qu'importe la personne qui viendra faire un pacte, tant qu'iel peut en payer le prix.

Car Elle désire passer des Pactes avec tous les Dieux et les Immortels, lorsqu'ils seront entièrement désespérés... Tôt ou tard, ils viendront attrapper sa main tendue. Car elle donne à tous ceux qui n'ont plus rien et qui la demande. Et alors ils feront partie de Son Ventre.

Mais lorsque l'Âge de la Désolation commencera, elle dévorera tous les Dieux, les Esprits et les Immortels afin d'être l'Unique et Seule Déesse désespérée du Monde. Et le reste sera à jamais mis en esclavage, afin de permettre à ses Aimés et Elle-Même de se nourrir. Mais cela, personne ne le sait à part ses Aimés...

Pendant ce temps, elle se doit de passer un maximum de pactes, d'alliances, d'aimés, de croyants, de guildes, d'enfants, de larmes enfermant de l'aura, de puissance... Patiente, elle attendra des dizaines de millénaires s'il le faudra.

Plus le temps passera, plus son culte s'agrandira... La paix profite à l'expansion de son culte, et la guerre et les conflits ne font que l'agrandir.

APPARENCE

Ycaras est une éternelle jeune femme elfe, dont les voiles sombres cachent les formes de sa complète nudité. Sa silhouette glisse, mélancolique et lancinante.

Ses traits sont indéfinissables et changeants. Sa couronne d'os noirs surplombe sa tête et porte ses voiles l'entourant.

Sa traîne est immensément longue, mais beaucoup plus sombre. Comme de l'encre noire qui laisse des traces derrière elle, liquide revenant mystérieusement la rejoindre lorsqu'elle change de direction.

POUVOIRS

Ycaras voit à travers la matière : par les choses brillantes et métalliques (armes, miroirs, armures, bijoux, verre) et par les liquides (de tous styles : alcool, sang, eau, rosée, lacs, pleurs ect.).
Son regard est illimité en termes de distance mais les Immortels et les Divinités ressentent le froid des sentiments d'Ycaras.

Tandis que le Coeur d'Ycaras écoute les conversations quelques minutes, la Déesse Noire peut écouter beaucoup plus longtemps. Son regard est partout à la fois mentalement, mais elle ne peut être physiquement qu'une seule fois quelque part.

Elle peut dévorer les Immortels et les Dieux, et changer de formes comme ses Aimés, a les pouvoirs de ses Avatars (artefacts, suspendre l'aura lorsqu'elle mange, utiliser son Ventre et son Coeur, le poison, l'achimie, la maladie).

Son Palais est un morceau d'elle même qu'elle utilise pour se régénérer ou attaquer. Elle se réfugie à l'intérieur si le combat s'engage.

Elle peut devenir une illusion et n'avoir plus de "matière", les lames passant à l'intérieur d'elle et disparaissant ou glissant mystérieusement car elle

les “mangent”.

Elle peut torturer mentalement grâce à ses chantages et ses mensonges, et son chant glacial amène au désespoir.

Elle peut créer autant d’Enfants qu’elle désire.
Elle peut se déplacer dans tous les objets dont elle peut avoir son regard, ainsi que dans ses Faux Avatars & Déesses Noires.

LES SENTIMENTS D'YCARAS (ECRITS)

Les Sentiments d'Ycaras est un livre qui donne toute la vérité sur le culte de la Déesse aux Milles Visages et aux Milles Noms. Mais la vérité est horrible et terrifiante, insupportable. Elle rend fou les esprits sains, alors que les esprits corrompus basculent dans la foi de son autrice.

Il dit tout en détails de qui est, ou plutôt ce qu'est véritablement la Déesse des Pactes et de ses intentions, sans aucuns artifices et mensonges.

Le livre vole l'aura de quiconque le lit. Un mortel devient désespéré en ressentant les sentiments de la Déesse, se suicidant immédiatement dès les premiers paragraphes. Dans le cas contraire, il veut devenir un nouveau Aimé si son âme est déjà corrompue par le vice. Les Immortels voit leur énergie volée et aspirée, définitivement si ils continuent de poser leurs mains sur les pages.

Le livre fait très exactement 66 pages.

Les Aimés d'Ycaras ne peuvent pas le lire, car ils savent déjà ce qu'il y a écrit l'intérieur.

Le livre ne se lit que du début à la fin. Fermer le livre signifie perdre le chemin parcouru.

Le livre disparaît en poussières au contact d'un Dieu.

Il n'y a qu'un seul livre des Sentiments d'Ycaras, tous les autres ne sont que des copies reliées à celui dans la demeure de la Déesse Noire.

Lorsqu'un livre est détruit ou tombe en poussières, il réapparait au hasard dans n’importe quelle bibliothèque du monde, petite ou grande.

Ces livres sont d'une couverture noire sombre, sans titre ni sommaire. Au fur et à mesure qu'ils corrompent l'utilisateur, les pages se teintent de sang et il devient chaud comme de la chair...

Lorsqu’ils sont utilisés par un Aimé d’Ycaras, ces livres permettent d’invoquer les Enfants de l’Armée de la désolation, ou que l’Aimé soit sur terre.

999 copies furent distribuées partout dans le monde, et l’exemplaire unique reste au Palais des Découvertes.

....

EXTRAITS DE SES SOMBRES SENTIMENTS

(...) Au commencement de la Création, la Déesse Ycaras était une jeune elphe comme les autres. Elle voulait préserver sa pureté du monde extérieur, et se para de voiles qui couvrirent son visage et son corps des regards mauvais. Sa joliesse était si grande qu'elle attira les convoitises. Elle était promise à un homme bien fait, et sa famille tout aussi bien faite, n'avait de cesse de l'aimer et être enchantée par sa grande intelligence et sa bonté. Elle était née au Royaume de Serpe et tirait ses connaissances des sciences et de la médecine.

Lors de son voyage de noces au Royaume de Ménor, la mortelle Ycaras subit la ruse des orxs de la horde. Un Séducteur se glissa dans sa couche et ravit ce qu'elle avait de plus précieux en la trompant par les alcools et le fiel du mensonge. Le promis de la mortelle déesse en ce temps là, voyant cela, la répudia. Et sa propre famille la répudia. Tous ceux qu'elle avait aidés, tous ceux qu'elle avait aimés, tous ceux avec qui elle avait partagé sa route, la répudièrent. Alors le coeur de la mortelle devint aussi noir qu'une perle d'obsidienne. Elle souffrit dans l'acédie, le ressentiment et le silence de sa haine aussi sombre que l'éternité.

Désormais obligée par l'opprobre de suivre les orxs dans leurs expectations -de gré ou de force, quitta tout ce qu'elle avait connue. Il en résulta une forte amertume et une extrême mélancolie, qu'elle dissipa dans ses travaux aux blessés et aux miséreux.

Tout d'abord née sans grandes capacités magiques, ses pouvoirs ont augmentés mystérieusement pendant sa vie mortelle. Mais cet aspect n'était que le début.

D'abord bénévolente, elle s'est rendue compte que sa magie était beaucoup plus puissante lorsqu'un sacrifice lui était apporté : quelques années de vie, ou l'énergie d'une personne proche de l'âme blessée. D'exceptions en exceptions, son chemin commença.

Elle décida à plusieurs reprises, faute de moyens supérieurs et s'amenant de plus en plus dans la folie, d'offrir ses enfants avant leur naissance afin d'augmenter sa puissance et de ne pas être encore plus esclave de la Horde. Elle se refusait à enfanter d'orxs, et elle n'avait malheureusement pas le choix que de s'imposer des fausses couches à répétition. Alors, elle pris la décision de devenir définitivement stérile.

Les plantes et les curares ne suffisaient parfois pas, mais leurs mélanges alchimiques, leurs séchages et la manière de les allier ensembles permettaient autant de tuer que de sauver.

Devenant de plus en plus gourmande par sa recherche de connaissances sur cette puissance apportée, elle ne rêvait désormais plus à sa vie mortelle. Elle devenait... Autre chose.

La Médecine lui permettait de rester jeune et désirable, de gagner avec ses connaissances l'admiration autour d'Elle. Elle conseillait, prodiguait apprentissage, et développait les théories comme jamais personne ne l'avait fait auparavant -lorsqu'on enlevait la morale, tout était possible.

L'impossibilité de son ventre la dégageait de toutes responsabilités matrimoniales ou féminines, et de

cette philosophie pouvait permettre à d'autres femmes d'être aussi puissantes qu'Elle.

A celle ou celui qui pleurait de ne pas être beau, elle donnait le visage lisse et le teint de lait, le corps ferme et fort, les yeux désirés, le front dur. A celui dont la culture manquait pour s'élever en société, elle offrait les relations, les ouvrages et la finesse d'esprit. Les tares physiques ou mentales n'étaient plus un problème. A celui dont la nature avait contraint d'être bossu ou lent d'esprit, elle offrait... une nouvelle vie.

Sans cesse, on l'appelait et lui demandait de sauver l'enfant malade, la femme aimée, le parent en fin de vie, la maladie sans remède, l'avidité, les envies de tuer son prochain, les envies d'être plus important que son voisin pour obtenir ce que l'on souhaitait'

Car elle était la dernière chance. Et cette dernière chance avait... un prix.

Les coûts de sa magie impie se firent de plus en plus élevés, et désormais, elle ne soignait plus par compassion, mais contre quelque chose en échange. Et ce quelque chose lui permettait de dépasser toutes les limites possibles et imaginables.

Ayant de plus en plus de suivants, elle décida de quitter la Horde. Bien que minoritaires, ses suivants se multiplièrent. Ils se cachèrent. Ils voyagèrent. Car seuls celleux étant capables de sacrifier l'inommable pouvaient faire appel à Ycaras. Ses préceptes restèrent donc oraux, comme le voulait son souhait, alors que les édits de médecines révolutionnaires pullulaient.

A celleux qui voulaient sauver l'être cher, à ceux qui voulaient offrir leurs enfants indésirés, à ceux qui voulaient s'offrir un corps merveilleux et plus fort, Ycaras entendait leur appel. Et aucun Pacte n'était négocié. Ycaras venait, Ycaras acceptait, Ycaras partait. Quitte à ne laisser que poussières lorsqu'elle n'était pas satisfaite du marché.

On raconte qu'elle vit dans un Palais aux horreurs, à la terrifiante décoration. Des colosses de chairs, des savants dans leurs ateliers alchimiques et de très séduisantes et froides personnes, se pavanent dans son domaine.

Myrcella Roseraies fut son Premier Avatar.

Son Avatar portait le collier en goutte blanche des prêtresses d'Ycaras, permettant d'emmagasiner l'énergie des pactes qu'elle contractait, et les âmes de celleux n'ayant pas pu régler leurs dettes.

Les nombreuses années volées à ses patient.es en faisait un réceptacle de puissance qui ne s'épuisait jamais, augmentant jour après

Elle portait aussi l'Artefact de la Déesse : le masque sombre reflétant la lumière et permettant à Ycaras de voir à travers les yeux de Myrcella, et ainsi la conseiller lorsqu'elle le souhaitait.

Génie des sciences alchimiques et des soins, elle utilisait une étrange magie réputée interdite et inscrite dans aucune bibliothèque. Une magie faisant mourir ou revivre le corps et l'esprit.

Son corps lourd était plus dur qu'une armure, dû aux nombreuses injections de curares à l'aide de longues aiguilles, la mithridatisation.

Son toucher était froid comme celui d'un serpent, alors que ses yeux étaient couverts d'un étrange masque de fer -lui permettant de voir mieux à travers les chairs.

Son sang bouillant était toxique et amenait les hauts-le-coeur, dû aux concoctions qu'elle buvait.

Elle était toujours accompagnée de deux étranges hommes grands et épais, qui étaient des colosses de chairs déguisés, morceaux d'être humains cousus et fondus.

Dure en affaires, elle était d'une amabilité totale. Aimant beaucoup les enfants, elle avait acquis une réputation de Sainte... officiant dans le Grand Hôpital Royal du Pays de Serpe.

Malgré sa magie décrétée impie et connue officieusement, elle faisait des "miracles" bien vus de la population et des nobles, la rendant intouchable.

Son passé restait mystérieux et elle aimait donner plusieurs histoires différentes sur ce qu'elle était, avant de revenir au service des blessés et des misérables.

Elle ressemblait à une femme au charisme magnétique, couverte de drappés noirs au-dessus d'un ensemble de doctoresse. Ses yeux étaient

cachés d'un masque reflétant la lumière, et elle ne montrait sa chevelure qu'aux croyants et Dieux qu'elle appréciait.

Son Symbole était un calice d'une couleur blanche et froide, en forme de goutte. Il reflètait les larmes de ceux qui s'abandonnaient à ses pactes, ainsi que l'énergie de leurs âmes lorsqu'ils n'avaient pu payer les sommes demandées... (...)

Le Culte d'Ycaras

(réservé aux Initiés et à leurs Maîtres-Serviteurs de façon orale)

La Pyramide d'Ycaras

Les Serviteurs
(Ayant accomplis le rituel)

Les Initiés
(En passe d'accomplir le rituel)

Les Croyants
(Bénéficiaires des pactes)

Les Mécènes
(Ceux l'aidant sans pour autant passer de pactes)

Les Murmures
(Ceux demandant l'impossible sans La prier)

Les Bavards
(Ceux qui sont ingrats envers les Bontés d'Ycaras)

Les Bontés d'Ycaras

Par la Science tu décideras.
Par la Froideur tu décideras.
Par la Beauté tu seras.
Par la Bonté tu seras.
La Demande tu accorderas.
Le Paiement tu paieras.

Les Serviteurs d'Ycaras (Les Maîtres)

Les Initiés et Maîtres d'Ycaras sont des médecins, des savants, des infirmiers, des soigneurs de bêtes, des accoucheuses... parfaitement intégré-es dans la société. Iels sont réputé-es bénévolent-es et viennent aux chevets des malades, même des plus incurables, afin de parfaire leurs connaissances en médecine. Un-e Initié ou Serviteur-e d'Ycaras participe à la vie en société, de sa ville ou de son village de façon active. Iels sont charismatiques et charmants dans leurs attitudes et leurs paroles. Aimables envers toutes classes sociales, iels gardent un avis politique neutre ou ce qui leur semble le plus avantageux. Caméléons, iels intègrent facilement les attitudes et préceptes moraux de leurs pays-hôtes, ainsi que leur style vestimentaire, leur culture...

Ycaras a comme philosophie que ses croyants doivent vivre cachés le plus longtemps possibles, améliorant leurs connaissances et la puissance de leurs calices. eIls ne doivent pas révéler, même sous la torture, les prédications de la Déesse de la Médecine. Cependant iels peuvent relater la Bonté primordiale d'Ycaras, qui est de se présenter comme une religion partiale, mais aussi bonne et charitable lorsqu'ils sont découverts. Iels la décrivent comme la Déesse des Miracles, de la Jeunesse, des Sciences et du Don de soi.

Leur plus gros rassemblement est situé dans le Royaume de Serpe, ou la Médecine y est la plus efficace du monde. Faute d'herbacées ou de laboratoires, ces croyants peuvent vivre à la lumière du jour avec le masque de leur Déesse.

Dans les autres Royaumes, ils sont regardés avec un mélange de curiosité et de méfiance -Ycaras étant une Déesse peu connue aux préceptes assez obscurs, peu connaissent son culte officiellement en dehors des frontières de Serpe.

LA MAGIE D'YCARAS

La magie d'Ycaras s'apparente à de la nécromancie, ou magie de la mort.

Cette puissance magique se gagne et s'augmente au chevet des malades ou des personnes demandant un pacte verbal d'Ycaras. C'est le produit de ces âmes blessées demandant beaucoup trop à Ycaras qui permettent à celle-ci de modifier les corps comme elle le souhaite, pour celleux qui payent contre celleux qui n'arrivent pas payer.

Les produits de la magie d'Ycaras sont peu pérennes : pour une beauté ou une santé éternelle, il faudra refaire plusieurs pactes avec Ycaras, même si le jeu en vaut la chandelle.

Sa magie assèche la chair et l'esprit, rendant fou celui mélancolique ou rendant mourrant celui blessé pour leurs plus petits pouvoirs.

Leurs soins ou améliorations ne sont en vérité qu'une transposition d'énergie vitale : leur puissance magique leur permettant de jouer sur leurs connaissances scientifiques des corps humanoïdes, leur insufflant de véritables "miracles".

Généralement d'une beauté affable, les Serviteurs d'Ycaras passent des pactes réguliers avec leur Déesse qui leur fait des "ristournes" de grande ampleur si elle est satisfaite.

Elle leur permet de cacher la nature de leur magie lorsqu'iels le peuvent -la couleur blanche des soins trompant visuellement leurs actes, confondue avec la magie de divinités bénévolentes. D'un point de vue théorique, il est difficile d'analyser la magie d'Ycaras, instable. En effet le Servant peut cacher la nature de sa magie à l'aide d'une âme foncièrement bonne, volée, et ainsi tromper les sciences savantes.

Une expertise minutieuse d'un Calice d'Ycaras donnera uniquement un morceau de pierre sans âme et brillant, qu'importe la méthode utilisée.

Un prêtre d'Ycaras peut au choix révéler la vraie nature "mauvaise" de sa magie, mais ce n'est pas sans conséquences, car cela est sa dernière extrémité. Les Serviteurs et Initiés dont la véritable magie est découverte, préféreront toujours fuir la conversation après avoir tenté de charmer leurs interlocuteurs.

Lorsque les Servants ne peuvent payer leurs sorts, ils donnent eux mêmes quelques années de vie ou offrandes, quitte à les rembourser plus tard.

Un Serviteur sait dans sa zone géographique (plus ou moins grande en fonction de ses pouvoirs), combien de fois le nom d'Ycaras a été prononcé et par qui, lui permettant de mieux faciliter l'organisation du Culte. Cependant, il ne sait pas ce qui a été dit.

Les plus grands Serviteurs de la Déesse se baladent sans armes, car la qualité de leurs Calices leur donne des capacités extraordinaires.

LES INITIÉS ET LE RITUEL

L'initiation à Ycaras se fait offrant son être le plus cher au monde, un enfant désiré ardemment, ou une soif de connaissances immorale et sanglante (sacrifices de plusieurs malades).

Le futur Servant est gorgés pendant plusieurs jours de concoctions alchimiques, concoctions qu'il continuera de boire sa vie durant afin d'augmenter ses capacités physiques comme souhaité dans ses pactes, et du rituel naîtra son premier calice d'Ycaras. Iel ingéra un morceau du coeur d'Ycaras cuisiné et épicé.

L'apprentissage du culte de la Déesse au Milles Visages se fait dans le secret. Ses Serviteurs choisissant avec mesure leurs paroles et leurs actes sans risquer de se faire prendre. Si par malheur le futur Initié ne semble pas coopérer, l'art des poisons et de l'assassinat sont répandus chez les Servant.es d'Ycaras.

Lea futur Initié sera donc au côté d'un-e "Maître" ou Serviteur de la Déesse, dont celui-ci peaufinera sa formation pendant plusieurs années. En fonction de la satisfaction de la Déesse face à son parcours, Elle lui offrira des présents (son Calice, ses qualités personnelles) ou le fera devenir poussière si Elle est insatisfaite.

Les bénéfices du Rituel d'un Initié sont nombreux, outre le Calice et la possibilité de la magie des pactes, les désormais Servants peuvent choisir (exemples non exhaustifs) : un charisme affolant, une peau de fer, l'immunité contre le feu et les maladies, des serviteurs éternels, un accès au Palais d'Ycaras avec nombreuses connaissances volées, des pêchés impossibles, ect...

LES CROYANTS ET LES PACTES

Leurs Croyants, peuvent venir de toutes classes sociales confondues. Bien que les domaines de l'art, de la science et de la politique soient les plus touchés par les bénéfices du culte de la Déesse de la Médecine. Lees croyants d'Ycaras de ces domaines passant des pactes réguliers avec les Serviteurs de la Déesse.

Un pacte d'Ycaras prend uniquement une forme verbale. Lea Serviteur répètera verbalement le voeu de la personne demandant le pacte (lea Croyant), après l'avoir informé si son voeu était possible. Si il a une réponse positive, lea Serviteur d'Ycaras demandera alors quel est le paiement. Iel informera le demandeur si son offre est insuffisante ou non, puis le pacte se fera pour le meilleur et pour le pire.

Conversation entre une paysanne et une Servante d'Ycaras.

<< - Je souhaite que vous sauviez mon enfant. Il est malade, il a des difficultés à respirer. Je veux qu'il vive! C'est mon seul enfant, je ferais n'importe quoi pour lui! Je vous en supplie.
- Ton voeu est-il que ton enfant vive loin de la maladie, mais près de ton coeur?
- Oui! S'il vous plaît oui! Sauvez mon Jeannot!
- La Déesse de la Bonté et de la Miséricorde a entendu tes paroles. Que ton enfant soit loin des affres de sa maladie infantile, et qu'il puisse vivre une vie de joie auprès de sa mère. Ycaras a entendu ton appel. >>

La maladie de l'enfant se résorba aussitôt, lui donnant un teint frais et splendide. Sa maladie semblait avoir disparue comme par magie. Plus tard, la paysanne s'aperçue que son enfant avait une démarche plutôt précoce pour un bébé de six mois, et qu'elle même, par la fatigue? portait de nombreuses rides supplémentaires. Son deuxième enfant qu'elle portait fut mort-né mystérieusement. La Servante d'Ycaras, après tout, voyageait ailleurs pour prodiguer Ses Bontés.

Le Pacte peut prendre autant de formes et formules que désirées, mais Ycaras se réserve le droit de l'accorder ou non. Ces pactes doivent être faits uniquement sur les corps des croyants ou de ceux qu'ils apportent, car la Déesse de la Médecine ne se prétend pas capable de résoudre tous les problèmes -uniquement ceux du physique et de l'esprit.

Celleux n'ayant pas assez d'énergie vitale ou de "paiement" (un enfant, une personne chère, du sang, des organes, des composants médicaux en grande quantité, des livres de sciences rares ect.) voient leurs âmes subitement aspirées dans le calice du Servant, sans aucun espoir de rédemption.

Leur énergie sera ensuite utilisée pour les pouvoirs du Servant sur d'autres personnes, et leur corps offerts au Ventre de la Déesse Noire.

Avec le temps les Serviteurs peuvent acquérir de plus en plus de pouvoir de celleux qui dépendent de leurs pactes -aussi bien physiquement que psychologiquement. Les Serviteurs n'hésitent pas à administrer quelques drogues afin de faciliter les pactes, très addictives (celleux touchés par la Bonté de la Déesse étant immunisés contre ces breuvages).

LES MÉCENES

Les Mécènes sont des personnes ne bénéficiant des pactes d'Ycaras, mais étant des allié.es de la Déesse. Iels ont vus ses prodiges, et la protègent physiquement ou moralement des attaques extérieures.

Iels peuvent être des amis des Croyants, des Initiés ou des Servants, les aidant et leur faisant bénéficier de cachettes en cas de besoin, de couverture, ou de fournisseurs.

Ce sont aussi des informateurs touchant des commissions et des passeurs, car celleux voulant bénéficier des Pactes payent parfois très cher leur "droit de passage".

Ils peuvent aussi contribuer à la Bonté de la Déesse

de façon monétaire -par exemple un Mécène riche privilégiant un dispensaire dirigé par les Servants d'Ycaras, plutôt qu'un autre avec peu de ses Croyants. Ou de manière politique et territoriale.

Des savants sont aussi Mécènes d'Ycaras lorsqu'ils souhaitent lire et étudier les écrits révolutionnaires de sa Médecine, ou en apprendre plus sur son culte -sans jamais au final y parvenir totalement, étant donné que Ceux qui Croient en Sa Bonté ne tolèrent que peu les curieux.ses.

LES MURMURES

Les murmures sont celleux priant l'impossible sans pour autant connaître le Culte d'Ycaras. Celle-ci entend leurs prières mais attend le moment ou iels prononceront son Nom. Iels n'attendent que la Bonté de la Déesse pour que celle-ci exaucent leurs voeux grâce à Ses pactes.

Le Coeur d'Ycaras informe automatiquement le Serviteur le plus proche que son nom vient d'être prononcé, bien que les initiés peuvent avoir certains pressentiments.

LES BAVARDS

Les Bavards sont celleux qui essayent d'intenter au Culte d'Ycaras de quelque manière que ce soit, par la force ou par des moyens plus détournés. Celleux qui complotent contre Elle et ses Servants, ainsi que tous ceux les accompagnant. Celleux qui l'insultent et essayent aussi de les traquer et de les tuer. Celleux qui prononcent son Nom sans intention de Pacte.

Lorsqu'une personne ayant connue la Bonté de la Déesse dit d'une autre qu'elle est "bavarde" c'est la plus pire des insultes, et les autres membres du culte l'entendant savent parfaitement ce qu'ils ont à faire (éliminer le Bavard).

NOTES SUR LA HIERARCHIE

Ycaras accepte toutes personnes dans son culte, mais un orx ne pourra jamais être un complet Serviteur d'Ycaras. Sa rancoeur envers Adeth le Dieu Mort, étant encore gravée dans sa chair. Sa colère avec les années s'atténuant, l'on voit de plus en plus d'orxs devenir prédicateurs et gravir les marches de la hiérarchie du culte.

Les femmes, modifiées ou non par Ses Bontés, sont aussi celles les mieux placées.

Il est interdit d'accorder l'Immortalité pour ne pas froisser les autres Dieux Créateurs, mais la jeunesse et la santé éternelle(s) peuvent être accordés avec des Pactes réguliers, de plus en plus chers.

Elle interdit également que ses Servants, Initiés et Croyants complotent les uns contre les autres, mais les Mécènes ne sont pas soumis à cette règle -ils sont autant surveillés que les autres, voire plus.

Les Avatars dYcaras sont généralement des femmes, en compagnie d'un.e Chantonneur.

Le Coeur d'Ycaras

Perdue dans un lieu secret, à des kilomètres sous la terre, réside le Coeur d'Ycaras. C'est une jeune femme d'une quinzaine d'années à la grâce glacée, ayant voulu se donner la mort en suppliant la Déesse Noire.

A la place de la mort, lui fut donné le pouvoir de ne plus ressentir aucune émotion ou envie de faire autre chose que d'écouter les Chuchotements d'Ycaras. D'étranges serpents traînassent autour d'elle, d'un blanc dérangeant; la protègent et la comprennent.

Coincée à travers les siècles, elle ne mange ni ne dort, écoutant sans cesse les Chuchotements des Serviteurs d'Ycaras, et leur permettant de discuter entre eux à travers un étrange masque émettant une musique sinistre, semblable à amas d'instruments de musique dorés, malformés, et toujours tristes.

Elle est enfermée dans un Palais semblable à celui d'Ycaras, mais vide. Elle se nourrit de la puissance des Croyants ou des Serviteurs d'Ycaras lui demandant de livrer certains colis ou lettres grâce à sa magie. Elle leur donne parfois Asile dans son Palais en cas d'évènements exceptionnels.

Lorsque le nom d'Ycaras est prononcé trois fois à la suite par un mortel dans le monde, sans pacte, celui-ci perd un mois de vie, transmis à la jeune fille silencieuse. Un Serviteur d'Ycaras vient ensuite proposer Pacte à celui ou celle qui prononce son nom.

Le Coeur d'Ycaras peut écouter pendant quelques minutes les conversations de ceux qui prononcent le nom d'Ycaras, transmettant les demandes ou les traîtrises aux bonnes personnes.

Cet artefact maléfique est un instrument de musique fusionné avec la tête de la jeune femme, et ne peut être arraché d'aucune manière à moins de la tuer. Lorsque le porteur meurt, l'artefact détruit lle corps parasité en le transformant en poussières. Celui-ci attire irrémédiablement un être sentient adjacent dès qu'il n'a plus de porteur, annihilant sa volonté, et le forçant à porter l'instrument de musique sur sa tête.

Lorsqu'il est porté sur la tête, il permet de communiquer avec tous les Serviteurs d'Ycaras, les Croyants le demandant, ainsi que d'entendre les conversations ou le Nom de la Déesse est prononcé.

Cependant, l'artefact annihile toute autre volonté de vivre, manger, ou s'enfuir du Palais, et fusionne avec le crâne de son posesseur. Iel n'a désormais plus qu'une mission : protéger le Coeur d'Ycaras, le Palais, ainsi que tous les autres Serviteurs de la Déesse en transmettant et écoutant les messages entendus à travers le monde entier. Il n'est plus qu'un objet serviable.

La musique dont ce masque chantonne en permanence dans tout le Palais par la résonnance, annihile toute volonté de vivre. Il emmène au suicide les coeurs les plus faibles, alors que les esprits les plus forts se voient devenus mélancoliques et incapables de faire autre chose que d'écouter cette musique pour l'éternité.

Pour le Culte, les dictons "écoute ton coeur/écoute tes sentiments/j'ai écouté mes sentiments/j'ai écouté mon coeur" signifie que le Serviteur de la Déesse Noire a discuté avec le Coeur d'Ycaras.

Le Ventre d'Ycaras

Cette femme mûre ayant à jamais le regret de n'avoir pû enfanter, a supplié encore et encore Ycaras afin d'avoir de beaux enfants. Son souhait fut exaucé et elle est désormais enfermée à jamais dans le Palais Vide, aux côtés du Coeur de la Déesse aux Milles Visages.

Son utérus s'est métamorphosé en des sortes de chairs géantes et pulsantes, qui "enfantent" les enfants de la Déesse. Ce sont des créatures étranges, expériences monstrueuses, golems de chairs, aidants fidèles du Culte... à partir des morceaux et corps récupérés par les Serviteurs d'Ycaras.

Lorsqu'un Serviteur est dans l'impossibilité de cacher le cadavre d'un Pacte (La Larme d'Ycaras aspirant uniquement l'Âme et les années de vie des Croyants), souhaite rentrer dans les bonnes grâces du Ventre d'Ycaras, ou procède à un avortement, il envoie les restes de chairs au Palais Vide.

Le Ventre d'Ycaras se gorge de ces chairs, les dévorent, puis les recrachent à l'aide de son appareil reproductif géant, produisant des créatures monstrueuses. Plus elle mange, plus elle grossit, plus elle enfante.

Elle sait produire ce qu'il faut lorsqu'il le faut, et améliorer ses rejetons. Elle les aime d'une passion maternelle frisant l'indécence, et aime tous les Serviteurs d'Ycaras d'un amour inégalable. Son but est de produire les plus "beaux" enfants possibles.

Le Ventre d'Ycaras tiens son pouvoir d'un Artefact, la Ceinture de la Solitude. Elle a comme apparence une ceinture d'insectes morts et colorés. Cet artefact permet à l'utilisateur de se transformer en une véritable "machine à rejetons" mais le processus est désormais irréversible.

Qu'importe l'apparence de l'utilisateur, la Ceinture de la Solitude lea métamorphose en Ventre d'Ycaras. Il modèle les chairs à l'intérieur de ses utérus ou morceaux d'intestins, les façonnant et les remodelant à sa guise afin de créer Ses enfants.

Son porteur peut englober des centaines de morceaux de chairs en une bouchée, grâce aux couloirs de chairs monstrueux derrière iel qui sont désormais les Siens.

Son fardeur l'empêche de bouger aussi vite qu'un mortel. L'air est irrespirable de sucs gastriques et de laudanum tout autour d'Elle, rendant hagards les plus résistants et paralysant les plus faibles afin d'en faire son repas.

Ses nombreux rejetons se baladent dans le Palais Vide, protégeant Elle Même et le Coeur d'Ycaras.

La Ceinture de la Solitude, une fois son possesseur mort, reste avide de chair fraiche. Et viendra dévorer quiconque qui n'est pas un Serviteur d'Ycaras pour en faire un nouveau Ventre.

Si la majorité de l'Artefact est détruit, il suffit d'un morceau pour que celui-ci renaisse autre part. Plus les morceaux sont coupés, plus le Ventre d'Ycaras peut se multiplier dans le Palais Vide.

Le Chantonneur

PERSONNALITÉ

Blagueur, Gentleman, Libertin, Fantasque

IMPORTANCE DANS LE CULTE

Auparavant, c'était le Serviteur s'occupant le mieux des Bavards (importantes cohortes) et de leurs punitions. C'est un Maître de la Torture, des Poisons, du Meurtre, mais aussi de la Séduction. Désormais, il est en charge de la Guilde des Rescapées et de tous les Serviteurs s'occupant des Bavards.

PACTE D'YCARAS

Il lui fut donné le Charme, mais il exigea aussi l'Alchimie. C'est un combattant aux lames cachées et au corps agile. Il couvre ses lames de son propre sang (hémoglobine toxique) et a comme pouvoir de se cacher de la vue des vivants (invisibilité totale ou partielle). L'Aimée lui donna une meilleure résistance/agilité physique et améliora son sang. Son renforcement d'armure consiste à laisser "glisser" les lames ou pouvoirs sur son corps, qui sont déviés par la Magie d'Ycaras; contrairement à l'Aimée qui n'esquive pas les coups mais dont les lames et sorts se "brisent" sur elle.

RELATION AVEC L'AVATAR D'YCARAS

Le jeu du chat et de la souris, L'Aimée refuse en plaisantant ses avances en public, alors qu'en privé c'est tout autre. Et Le Chantonneur aime la rendre jalouse. Il sait cependant ne pas dépasser les limites et reste très obéissant.

PASSÉ

C'était un elphe des voyages, parcourant les contrées là ou l'or se gagnait, ancien mercenaire et tueurs à gages. Il lui fut fait chantage par un Serviteur d'Ycaras de griller sa couverture. Il accepta de bon gré face à la jeune femme à la langue de serpent devant lui, qui n'était autre que l'Aimée.

Il infiltra par la suite des harems et maisons de passe en y oeuvrant ses actes délétères de meurtres et de libertinage au nom d'Ycaras, et fit ses études à la Cour du Royaume de Serpe. Ce n'est qu'en rencontrant l'Aimée de nouveau des années plus tard, lorsqu'elle découvrit son masque, qu'il comprit avec qui il avait passé un Pacte.

Surpris par sa proposition d'avoir une parcelle de la

puissance d'un Avatar, il l'aida dans l'élaboration de lal Guilde des Rescapées et organisa les opérations envers la contamination de la Horde, utilisant tous ses systèmes relationnels organisés à travers ses belles années.

En tant que gentleman, il accepta de bon gré de s'occuper personnellement de l'Aimée dans ses appartements. Cependant il comprit que sous ses airs doux, c'était une elphe ambitieuse à l'autorité exigeant uniquement la réussite.

Ses débuts furent difficiles tant l'Aimée était protocolaire et pressante qu'il s'améliora au plus vite, fortement de mauvaise humeur face à la Horde. Mais

au final il fut parfait dans son rôle : la protéger, la conseiller et la satisfaire.

D'un point de vue personnel, il a une fascination et admiration masochiste envers l'Avatar d'Ycaras, plutôt que de la tendresse. Mais au final il fut parfait dans son rôle : la protéger, la conseiller et la satisfaire.

ARTEFACTS

Les Lames Bien-Aimées permettent de voler l'âme (ou de l'aura) de ceux étant touchés par ces deux dagues courtes, au pommeau d'ombres noires changeantes aux formes indéfinissables. Ces visages défigurés sur les pommeaux sont les âmes enfermées, augmentant le pouvoir du Serviteur d'Ycaras les portant. Son posesseur doit former un Pacte de sang avec les lames, et en reste leur propriétaire jusqu'à sa mort, immunisé par les effets de l'artefact. Si les lames ne sont pas nourries assez souvent, elles aspirent le sang du porteur afin d'étancher leur soif.

Les Désespoirs Voletants. Ces capes faites d'étranges plumes noires de centaines de corbeaux, créées en deux exemplaires (une pour le Chantonneur, une pour L'Aimée) permettent à volonté de faire apparaître d'immenses ailes d'os terrifiantes, nimbées d'un voile sombre permettant de voler à une vitesse surprenante. Celles-ci se nourrissent de la nature environnante sur une vingtaine de mètres lorsqu'elles sont activées, rendant les prairies stériles, les arbres morts, les mortels desséchés, et la pierre en sable.

L'AIMÉE ET LE PROTECTEUR

Il fut raconté lors de l'Age des Ténèbres... que le culte de la Déesse Noire était minuscule et semblable à un insecte.

Pendant ce temps là, La Soeur de l'Éternité, l'Aimée, baissa la tête face aux Dieux et aux Immortels. Car elle attendait l'Âge d'Or des Serviteurs de la Déesse des Pactes, de la Médecine et des Avortements.

Alors elle conquérit le monde de Son Amour et des Sentiments, vantant la Déesse Noire à la Beauté Macabre. Elle écouta Son coeur au delà de l'imagination.

Elle redonna la fertilité à la Déesse de la Médecine, alors que son Ventre était si vide.

Elle créa tous les Enfants d'Ycaras, l'Armée de la Désolation, les plus beaux enfants que la terre n'avait jamais porté.
Elle donna le repos aux Immortels dans la grande bataille de la Faille, qui la méprisèrent et la trahirent.

Et pourtant, jamais Elle ne fit éclater Ses Regrets, jamais Elle ne leur en voulu, et toujours Elle leur tendit Sa Main et invita à tous et toutes de venir au Palais Scintillant et d'y contempler ses splendeurs lorsque celui-ci serait terminé.

Lorsque la Déesse Noire mangea le sang et le corps d'Adeth, alors l'Aimée s'enferma dans le Palais Scintillant pendant milles ans d'abstinence et d'études, pendant que Sa Main caressa les prémices du Palais Scintillant.

Car Sa Main était Le Chantonneur, qui pendant 1000 ans attendit la fin de l'abstinence de l'Aimée qui devint La Désirée, celle qui fut désirée pendant un millénaire entier. Et Le Chantonneur devenu Le Protecteur : car il protégea La Désirée et le Culte pour l'éternité.

Toujours ravis de satisfaire son prochain, Le Protecteur ravit la Déesse Noire et La Désirée au-delà du commun. Si La Désirée était la preuve que les Aimés étaient froids et calmes, Le Protecteur était la preuve que les Aimés pouvaient être joyeux et sanguins.

Lorsqu'enfin ils consommèrent leur union, alors advint L'Âge d'Or des Serviteurs de la Déesse Noire. Ils ne furent plus Ses Serviteurs, ils furent Ses Aimés. Ceux que la Déesse, La Véritable Ycaras, adorerait pour toujours.

Elle leur offrit la Beauté.
Elle leur offrit la Connaissance.
Elleur leur offrit tout ce dont ils désiraient.
Elle leur offrit l'Éternité.
Mais il fallait en payer le prix...

Et le Palais Scintillant était le paradis de cette éternité, ouvert à ceux qui le demanderaient en prononçant trois fois le nom d'Ycaras, la Déesse aux Milles Noms, la Déesse aux Milles Visages, la Déesse Noire, la Véritable Ycaras, Celle qui s'est mise à nue devant les Dieux.

Ycaras... Ycaras... Ycaras...

LES ONGLES

Les Guildes de la Déesse Noire sont appelées les "Ongles". Un Aimé entre souvent dans le culte avec une pléthore de compétences, et si il ne les as pas ou ne s'en montre pas digne, il pourra toujours devenir un colosse de chair utile. Au lieu d'être un Aimé incompétent et inutile.

LES SERVITEURS D'YCARAS

Sont ceux qui ont appris les sciences sombres de l'Âge des Ténèbres, perfectionnées pendant l'Âge d'Or. Alchimistes, mèdecins, sage-femmes, scientifiques et savants de tous types... La plupart se trouvent dans le Palais des Découvertes, mais ils parcourent le monde en quête de nouvelles informations à retranscrire et à voler. Ils infiltrent les cercles sociaux prônant la Connaissance, les hôpitaux et les épidémies et guerres créées souvent par eux-mêmes. Ceux qui pratiquent ces arts noirs et primordiaux, le font de façon viciée, recherchant à dépasser toutes les limites de leurs disciplines.

LES SILENCES D'YCARAS

Sont des artistes tous domaines confondus, cherchant à améliorer leurs arts à l'aide de la Déesse Noire. Elle leur fournit la beauté, le joli verbiage, et de nombreux écrits et cours leur permettant de s'améliorer. Leurs instruments de musiques sonnent toujours justes, leurs pinceaux toujours droits, leurs créations remarquées. Ils utilisent leurs concerts et lieux d'arts pour fournir le plus de Pactes à leurs admirateurs, et créée des disciples en continu. Leurs arts rend docile jusqu'à la folie si ils le désirent. Lorsqu'ils se défendent, les victimes sont poussées au suicide et à la débilité grâce à leurs instruments de travail -instruments faisant partie intégrante de leurs corps. Un peintre est fait de peinture, un chanteur est fait d'une glotte, un musicien fait partie de son instrument.

LES ORNEMENTS D'YCARAS

Sont des banquiers, comptables et autres fonctionnaires corrompus par la Déesse Noire au sein de l'Administration. Ils travaillent d'arrache pied afin d'augmenter leurs richesses, leurs pouvoirs et leurs réputations. Ils s'allient pour ruiner les bavards et favoriser leurs alliés, fournissant des Pactes lorsque ceux-ci manquent d'argent. Ils font des dons au Culte et financent les constructions les plus importantes à l'aide de prêts avantageux. Ils tirent leurs pouvoirs des richesses et contrats amassés : ils peuvent ingérer les futurs croyants récalcitrants, les transformant en des tas de pièces trébuchantes ou nouveaux objets précieux.

LES CHANTONNEURS

Sont des maîtres de la torture et des poisons. Ils récupèrent les informations par la force, ou en rendant dépendant les Croyants. Ce sont ceux aussi qui profitent des trafics de drogues et inventent des alcools et des mets addictifs, dont le but final est de passer un pacte tant ils sont délicieux. Ce sont des domestiques, cuisiniers, bourreaux, tortionnaires... Ayant des sortes de petites lames-aimées intégrées à leurs corps. Généralement très travailleurs, ils évoluent sous forme gazeuse pour leurs méfaits. Ils travaillent régulièrement avec les Chants d'Ycaras, fournissant les parfums capiteux, les produits de beauté les plus merveilleux et leurs contraires.

LES CHANTS D'YCARAS

Les Chants d'Ycaras sont les travailleur.ses du sexe et courtisant.ses d'Ycaras. Qu'ils soient dans les beaux bordels ou les maisons de passe les plus crasses, ils sont rarement touchés par les maladies vénériennes. Lorsqu'ils n'ont pas de stérilité, ils offrent leurs fluides

sexuels à la Déesse Noire, ainsi que ceux de leurs victimes. Ils sont près du roi et du paysan, écoutant leurs déboires et corrompant leurs corps à l'aide des parfums, vins et drogues capiteuses offerts par Les Chantonneurs.

LES BIEN-AIMES

Les Bien-Aimés infiltrent les guildes et corps militaires, passant par les guildes de mercenaires. Ce sont des guerriers aux capacités physiques et à l'endurance meilleure que la moyenne, dont leur sang noir est maquillé de rouge. Leur but est de sympathiser avec les soldats et gravir les échelons soldatesques afin de contrôler des corps d'armées de l'intérieur. Aussi mercenaires que nobles sachant les tactiques stratégiques, ils sont étrangement brillants dans ce qu'ils font grâce aux Pactes et aux informations récoltées par les autres Aimés. "Vampirisant" les armes et guerriers morts qu'ils touchent, ils sont capables de voler leurs capacités martiales.

LES REFLETS D'YCARAS

Les Reflets d'Ycaras sont les 1000 fausses Déesses Noires, les 1000 faux Avatars d'Ycaras qui furent créés afin de mettre en sécurité les plus grandes figures du culte, au cas ou la situation serait désespérée. Ils sont sommés de vivre leur vie de façon la plus discrète et normale possible, en dehors du Culte. Lorsque le temps est venu, ils transmettent leur corps aux Avatars ou à La Déesse afin que ceux-ci prennent leur place, sauvés à l'autre bout du globe. Ce sont le plus souvent des ermites ou des personnes de conditions simple, aux métiers manuels. D'un point de rue rituel, ils ont mangés d'énormes morceaux du Ventre de la Déesse Noire. Lorsque la fin de leur vie approche, et comme ils sont voués à avoir des enfants biologiques, les reflets se transmettent de famille en famille. Figures mystiques, les autres Aimés font tout pour les protéger. Car il est raconté qu'Ycaras elle-même leur sussure à l'oreille ses plus sombres projets...

LES BATTEMENTS D'YCARAS

Les Battements d'Ycaras sont les apprentis du Coeur d'Ycaras. Ce sont ceux qui s'occupent d'espionner à l'aide du coeur, puis traiter les informations, et enfin créer de véritables bibliothèques au Palais Scintillant. Toutes les sciences, connaissances orales ou écrites, et livres volés par la Déesse Noire atterrissent entre leurs mains. Muets, ils communiquent uniquement par télépathie. Ils portent le masque impressionnant du Coeur d'Ycaras et prennent sa place lorsque le moment est venu. Les "livres" du Palais Scintillant sont appelées "Les Pleurs", car elles ont une forme de larme blanche luminescente ou sont inscrites les informations de façon "mentale". Seul un Aimé peut la lire, physiquement ou à distance. Sinon ce ne sont que des cailloux sans magie de l'extérieur, comme les premiers colliers de la Déesse de la Médecine. Ils ne sont pas brisables et se transforment en objets inutiles lorsqu'on essayent de les voler, ou les transporter hors du Palais Scintillant. Il est de même pour les Battements d'Ycaras qui deviennent des poupées de chiffon sans vie lorsqu'ils sont trop loin d'un Aimé.

LES MERES D'YCARAS

Les Mères d'Ycaras sont des personnes travaillant dans des orphelinats (nourrices, nonnes...) et le système d'adoption afin de fournir de nouveaux Aimés à la Déesse. Les morts d'enfants et les avortements sont monnaie courante dans les quartiers pauvres ou elles séjournent le plus. En fonction des pays, elles font semblant de vendre ou réhabilité des orphelins et enfants abandonnés. Des orphelinats améliorés abritent la bâtardise de la noblesse et enfants de familles importantes afin de parfaire leur éducation (et de les utiliser comme objets de chantage ou nouveaux Aimés intégrés dans les rouages puissants du pouvoir). Elles dévorent les enfants et foetus inutiles, en faisant cadeau à la Déesse Noire.

LES BAISERS D'YCARAS

Les Baisers d'Ycaras sont les Aimés s'occupant des Bavards. S'infiltrant dans les surfaces brillantes/ liquides, ils volent l'âme et le corps sans compassion de ceux qui portent atteinte au Culte. Les victimes disparaissent mystérieusement, enlevées au Palais Scintillant afin d'être utilisées pour l'éternité. Ils dissimulent leurs traces afin qu'on pense à un départ soudain. Leur but est de faire le moins de victimes possibles, afin de ne pas intenter les infiltrations des autres guildes. Pour plus de discrétion, ils utilisent les Voiles d'Ycaras pour remplacer les victimes pendant un temps et faire avancer avec discrétion le Culte.

LES VOILES D'YCARAS

Les Voiles d'Ycaras sont les maître du déguisement. Lorsqu'il dévore un corps ou une âme, ils peuvent en prendre la personnalité et l'apparence, sachant tout de leur passé. Mais même sans cela, ils peuvent

imiter tout d'une autre personnalité. Ils prennent la place des victimes des Baisers d'Ycaras pendant un temps, trouvant une excuse pour que la personne disparaisse de façon "politiquement correcte" dans les jours ou semaines qui suivent. Les meilleurs d'entre eux vivent des dizaines d'années en catimini dans le corps et la vie entière de quelqu'un d'autre.

L'ARMEE DU VENTRE D'YCARAS

Profil de base.

Mort vivant. Ne ressent pas la douleur. Ne ressent pas la peur. Continue de bouger/attaquer jusqu'à ce qu'ils soient détruits à 75%. N'a pas besoin de dormir ou de manger, mais est avide de sang et de chairs fraiche. N'obéissent qu'aux Serviteurs d'Ycaras. Ont l'intelligence d'un enfant, mais ne peuvent parler. Cependant, ils chuchotent sans cesse le nom d'Ycaras. Ils peuvent entrer en "communication" avec le Culte d'Ycaras comme ses Serviteurs, c'est à dire en recevoir les bénéfices. Tous ont un poison virulent dans leur sang.

Les Cavaliers d'Ycaras

Sont des chevaux aux dents broyeuses. Leur pelage est troué et laisse entrevoir leurs os, alors que l'ensemble de leur corps est composé de piques perçantes. Leurs pattes sont des des morceaux d'os épais et pointus, afin de courir plus vite dans la terre, le sable, et grimper en les plantant sur des surfaces verticales. Ils courent plus vite que des chevaux normaux, mais ne peuvent être montés à moins de casser les pics sur leur dos. Deux montures plus grosses et plus résistantes, seront formées pour transporter L'Aimée et le Chantonneur. Celles-ci pourront être montées, mais n'en restent pas moins pleins de pics et carnivores.

Les Catapultes d'Ycaras

Sont d'énormes Golems de chair, dont les longs bras pivotent à 360 degrés sur eux-mêmes, permettant de lancer de lourds poids tels des catapultes. Lorsqu'ils sont attaqués au corps à corps ils "balayent" de leurs longs bras le champs de bataille.

Les Munitions d'Ycaras

Sont composées de bombes alchimiques, acides, ou de maladies affaiblissantes. Des boules d'os s'éclatant en milliers d'éclats coupants, ainsi que des boules de chairs en putréfaction provoquant des vomissements/évanouissements tellement l'odeur est intenable.

Les Caravanes d'Ycaras

Sont d'énormes vers des sables, de la taille d'un wagon de caravane, pouvant transporter sur leur dos d'importantes quantités de matériel ou de personnes. En effet, ils comportent aussi un intérieur comme un ventre doux et chaud, mais dont ils peuvent assécher les sucs gastriques pour avoir plus de place pour transporter. Ils ressemblent à un énorme morceau d'intestin blanc avec un trou pour manger, et un autre pour expulser. Ils ne marchent pas, mais rampent sur les surfaces horizontales et

verticales. Sur le champs de bataille, ils sont utilisés pour dévorer et digérer rapidement leurs victimes, expulsant les parties métalliques ou indigestes.

L'Infanterie d'Ycaras

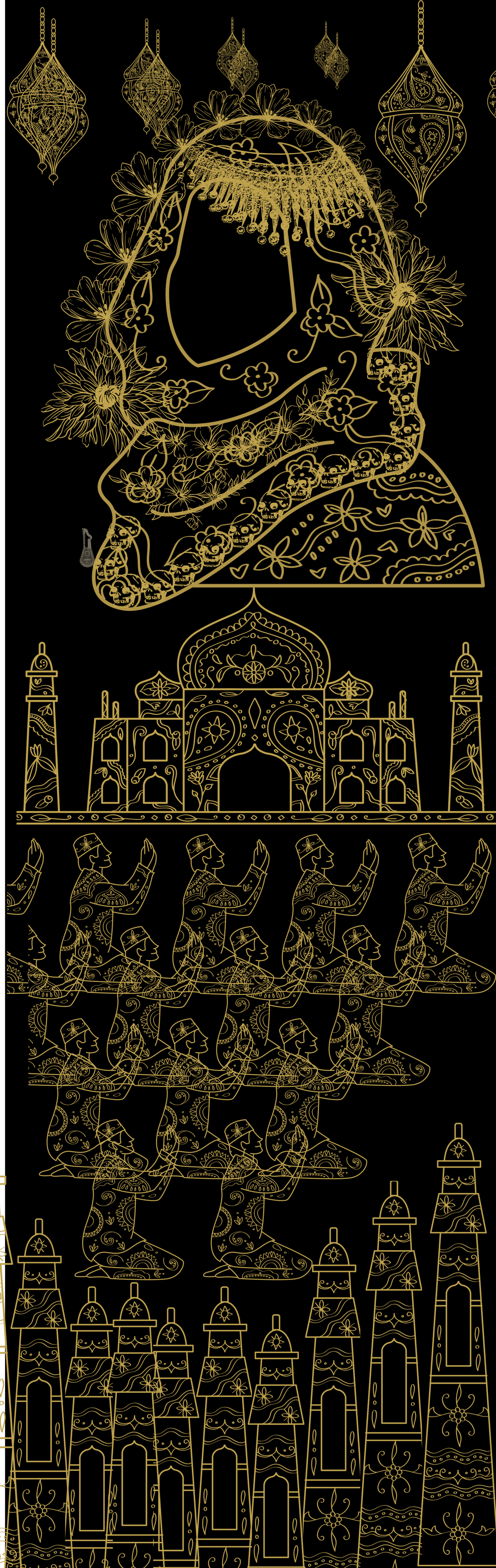
Sont des Golems de chairs deux fois plus grands qu'un orque, aux armures noires totalement inscrustée à leurs corps, et dont les résistances et prouesses physiques ont été augmentées alchimiquement. Ils ne "voient" pas, mais ressentent les sons et les mouvements.

Les Troubadours d'Ycaras

Sont à l'image du Coeur d'Ycaras, jeunes femmes silencieuses, sauf qu'il ne reste que leur tête avec deux petites ailes décharnées leur permettant de voler, accompagnent les troupes dans leurs déplacements. Lorsqu'elles "chantent", elles engendrent le désespoir et la déchéance dans les coeurs adjacents, poussant au suicide et à l'abandon du combat. Lorsque les troubadours meurent, leur masque se détache du corps pour aller en "voler" un autre, rampant à travers le champs de bataille.

Les Assassins d'Ycaras

Sont des morceaux du Ventre d'Ycaras, qu'elle a découpé d'Elle même pour produire de petites armées. Ces petits rejetons pas plus grands qu'un bras sont sauteurs et agiles, cherchant à dévorer le visage de leurs victimes et les manger, afin de grossir et en manger d'autres.



YCARAS YCARAS YCARAS

Au commencement de la Création, la Déesse Ycaras était une jeune elphe comme les autres. Elle voulait préserver sa pureté du monde extérieur, et se para de voiles qui couvrirent son visage et son corps des regards mauvais. Sa joliesse était si grande qu'elle attira les convoitises. Elle était promise à un homme bien fait, et sa famille tout aussi bien faite, n'avait de cesse de l'aimer et être enchantée par sa grande intelligence et sa bonté. Elle était née au Royaume de Serpe et tirait ses connaissances des sciences et de la médecine.

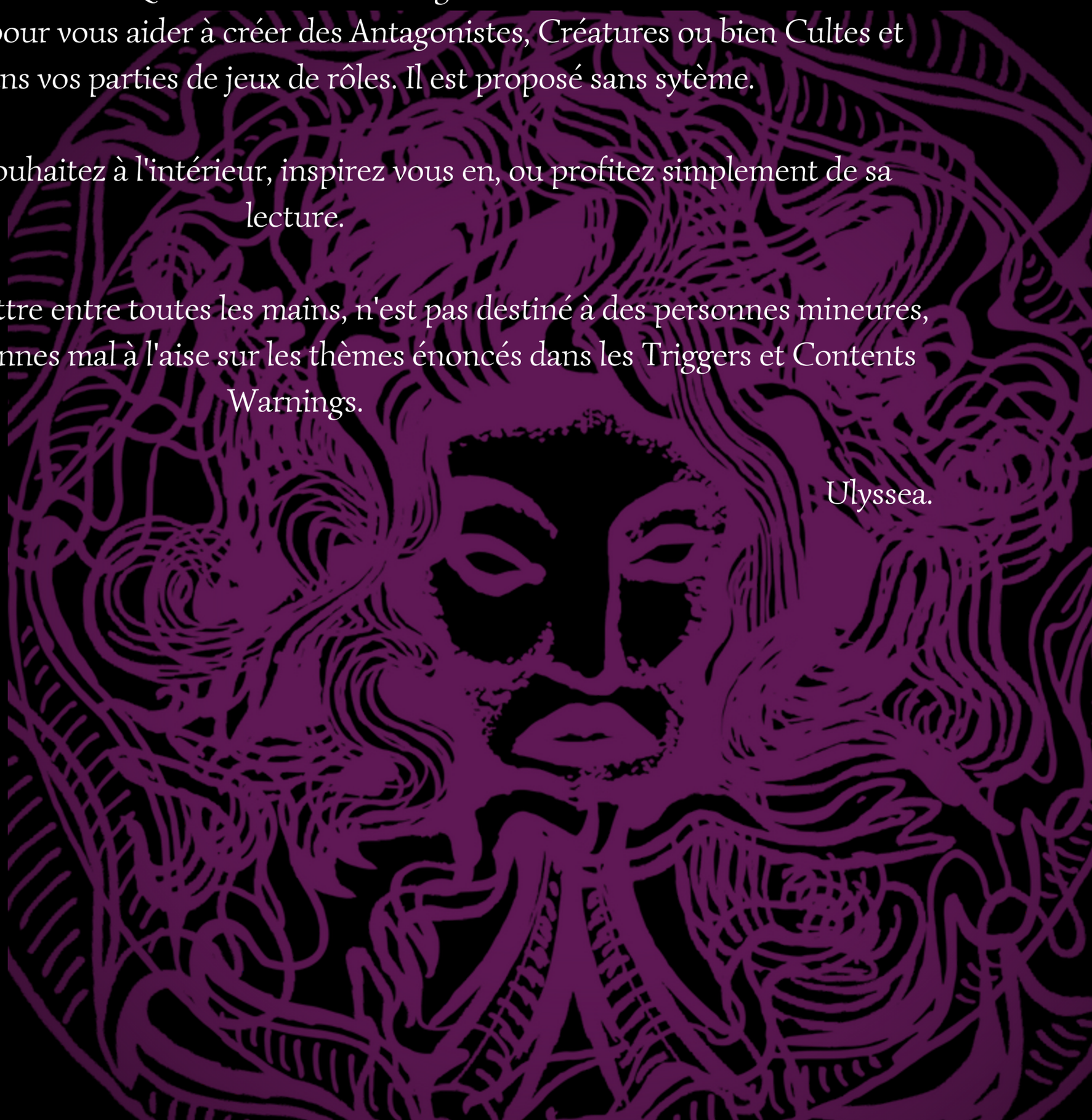
Lors de son voyage de noces au Royaume de Ménor, la mortelle Ycaras subit la ruse des orxs de la horde. Un Séducteur se glissa dans sa couche et ravit ce qu'elle avait de plus précieux en la trompant par les alcools et le fiel du mensonge. Le promis de la mortelle déesse en ce temps là, voyant cela, la répudia. Et sa propre famille la répudia. Tous ceux qu'elle avait aidés, tous ceux qu'elle avait aimés, tous ceux avec qui elle avait partagé sa route, la répudièrent. Alors le coeur de la mortelle devint aussi noir qu'une perle d'obsidienne. Elle souffrit dans l'acédie, le ressentiment et le silence de sa haine aussi sombre que l'éternité...

TW (Triggers Warnings)
Viol, Cannibalisme, Métamorphoses contraintes, Mentions de Morts, d'Assassinats et de destruction et d'atteintes à l'intégrité des cadavres, Esclavage

CW (Content Warnings)
Avortements, Grosesses, Nécromancie, Poison, Travailleurs.es du Sexe

Que contient ce Setting?
Ce setting est destiné pour vous aider à créer des Antagonistes, Créatures ou bien Cultes et Cultistes dans vos parties de jeux de rôles. Il est proposé sans sytème.

Piochez ce que vous souhaitez à l'intérieur, inspirez vous en, ou profitez simplement de sa lecture.

Ce setting n'est pas à mettre entre toutes les mains, n'est pas destiné à des personnes mineures, et déconseillé aux personnes mal à l'aise sur les thèmes énoncés dans les Triggers et Contents Warnings.

Ulyssea.